图书情报工作
第63卷 第20期 2019年10月

面向新生的"微视频+代入式体验"信息素养教育研究

■ 洪跃
沈阳师范大学图书馆 沈阳 110034

摘要：［目的/意义］基于建构主义学习理论，借鉴翻转课堂先进理念，以提高个人信息素养能力的初学者为主要教育研究对象，调研分析其个性特征、信息行为和教育方式偏好。［方法/过程］通过调研分析，总结教育方式与学生需求之间的矛盾成因，提出面向新生的"微视频+代入式体验"信息素养教育创新模式，着重分析模式特点、构建策略和实施方案，并提出可行性组织策略。［结果/结论］"微视频+代入式体验"信息素养教育新模式，综合运用微视频所特有的视觉冲击力，克服教师语言抽象化的不足，同时通过代入式情境体验，完成知识吸收内化、高层次思维认知，有效提升学生的信息素养综合能力。

关键词：微视频 代入式体验 游戏化 信息素养教育
分类号：G254.97
DOI：10.13266/j.issn.0252-3116.2019.20.010

美国大学与研究图书馆协会（Association of College & Research Libraries，ACRL）2015年最新颁布的《高等教育信息素养框架》中，每个框架元素中都揭示了特定领域中初学者（novice learner）和专家（expert）在思维上的差异[1]。两者在理解了阈概念之后所具备的知识技能和行为方式也有所不同。在高校，学生的信息素养能力水平参差不齐，针对不同层次的学生，应制定符合他们学习偏好的教育模式，从而达到最优化的教育效果。本文基于建构主义学习理论，借鉴翻转课堂先进理念，以提高个人信息素养能力的初学者（以下统称为"新生"）为主要教育研究对象，调研分析新生的个性特征、信息行为和教育方式偏好，提出基于"微视频+代入式体验"的信息素养教育新模式，并以沈阳师范大学图书馆《文献信息检索》课程作为实践的载体。"微视频+代入式体验"的信息素养教育新模式改变了传统而呆板的说教式教育方式，综合运用了微视频所特有的视觉冲击力，克服教师语言概括力和形象生动不能兼顾的不足，有力提升了学生的接受度。同时通过代入式情境体验，完成知识吸收内化、思维深化、认知升华，从而有效地提升学生的信息素养综合能力、探索知识能力、团队合作能力和创新思维能力。

1 大学生个性特征与教育方式偏好分析

1.1 新生信息素养教育目标

本文将希望提高个人信息素养能力的初学者统称为新生，包括新入学的大学一年级学生、没有接受过信息素养教育的研究生新生，以及信息素养能力较弱的各年级学生。新生的信息素养教育目标，就是让充满好奇与求知欲的新生，能够初步建立辩证思维模式，有效认知信息、查询信息、获取信息、利用信息和交流信息，促进自身学习、研究和创新能力的提升。针对新生的信息素养教育更多地是把辨证思维、创新思维与信息素养、知识和技能进行融入。改变过去信息素养教育只注重信息检索方法的掌握和信息检索能力的提升的弊端，突破以往教学中只注重按照特定需求以线性逻辑思维解决问题的教学思想。不以固定标准束缚思维和能力，不以枯燥的教学模式降低学习兴趣，更多强调创新、发现、探索、交流及研究。激发学生求知欲，培养新生的初步知识协调与利用能力，使其学会举一反三，融会贯通，逐渐形成自己的学术知识体系。

1.2 大学生个性特征

企业策略家与心理学家唐·泰普史考特（Don Tapscott）在他的书籍《N世代：主导21世纪数码生活

作者简介：洪跃（ORCID：0000-0002-3899-3816），信息素养教育中心主任，副研究馆员，E-mail：43629193@qq.com。
收稿日期：2018-12-21 修回日期：2019-07-19 本文起止页码：88-95 本文责任编辑：王传清

的新新族群》里,第一次使用了"网络世代"这个名词,网络世代也称为"N 世代"(net generation),是在数码时代成长和以因特网为生活重心的世代,他们精通一切时髦的数字设备,能够同时处理多项工作,在网络搭建的扁平世界中,电脑与高科技像氧气和阳光一样,已经成了他们生命中不可或缺的养料[2]。

当前大学生群体就是典型的 N 世代,他们具有鲜明的个性特征:①他们喜好自由、不受约束;②渴望有意义、具挑战性与多样化的任务,认为亲自动手、接受挑战、才叫贡献;③他们希望被视为独立的"个体"而非一视同仁的"群体",接受能配合他们当前生活情境的"量身打造"的管理;④在充满"层级"的世界中,他们却更喜欢协同攻关完成任务,抗拒从上而下的发号施令;⑤对 N 世代而言,学习和娱乐密不可分,可以边学习边游戏,只希望学习本身要有趣;⑥创新是 N 世代文化的正字标记,他们喜欢寻求新方法,发挥创意,希望做不一样的事,挑战现况提升价值[3]。

因此,对大学生而言,传统刻板枯燥的说教式、灌输式、单一化教育思路已经无法满足他们的内心需求,他们需要获得为其量身定制的个性化服务,进行任务挑战式学习、协同互动式学习和网络多媒体自主学习。

1.3 大学生信息行为与教育方式偏好特征分析

随着普通高等学校毕业生就业人数的增多,大学生就业形势也越发严峻。在中英创业型大学论坛及各招聘网站的调研中,展示了企业最不受欢迎的大学生类型,其中包括缺乏个性特点的人、不善与人相处的人和只专不活的人[4]。这都说明了大学应该培养具有鲜明个性特点和团队协作能力的大学生,使其成为专业强手和业务多面手。大学生的个性人人迥异,但大学生独特的学习生活经历与实践活动在其个性形成中会打下深深的烙印。高等教育担负着培养大学生综合素养、提升大学生创新、实践能力的神圣职责。了解大学生对教育方式的偏好,能更有针对性地开展符合大学生学习需求的教育。2018 年 3 月,笔者对 109 名沈阳师范大学的学生进行调查,了解他们的教育方式偏好情况。调研分析结果如表 1 所示:

表 1 沈阳师范大学学生教育方式偏好情况调研结果

项目	选项	比例(%)
是否喜欢教师板书 + PPT 授课模式	是	86.24
	否	13.76
对老师的教学内容是否盲从	是	21.1
	否	78.9
你喜欢哪种人际互动交流模式	网络交互	67.89
	面对面交流	77.06
	参与社团	48.62
你更喜欢哪种知识学习方式	被动灌输知识	28.44
	主动参与挑战性任务	71.56
课堂中有展示自己学习能力的机会,你是否会主动请缨	会	47.71
	不会	52.29
你认为自己有较强的利用网络信息解决各种问题的能力	有	62.39
	没有	37.61
如果有机会设计课程教学游戏竞赛等活动,你是否愿意担当组织策划的角色	愿意	64.22
	不愿意	35.78
微视频 + 代入体验与传统课堂教学方式相比,你觉得哪种教学方式更能提高教学效果	微视频 + 代入体验	85.32
	传统课堂	14.68
如果课堂中采用微视频 + 代入体验教学方式,你觉得吸引你的最重要方面是	趣味性	40.37
	游戏奖品激励	5.5
	知识点更易消化吸收	22.94
	微视频授课学习效率更高	31.19
你是否渴望在某个知识竞赛活动中获胜	是	90.83
	否	9.17
你是否喜欢成为课堂中带有学霸标签的焦点人物	是	57.8
	否	42.2

调研表明,大学生拥有一定自主分析与判断能力,不盲从教师的讲授,喜欢主动参与式、任务挑战式学习,渴望积极展现自己个人能力,成为关注的焦点。他们虽然不抵触传统板书 + PPT 授课模式,但更喜欢挑战与趣味并存的创新教育形式,并愿意积极参与其中承担起组织策划的角色任务。与此同时,不容忽视的是大学生存在明显高估自身信息素养能力的现象,在现实的教学实践中,经常暴露出大学生检索途径单一化、检索策略专业化能力不足、信息质量评价能力弱和学术信息规范意识差等问题。

1.4 图书馆传统信息素养教育成效调研

笔者于 2019 年 7 月对 140 名沈阳师范大学的学生进行图书馆信息素养教育成效调研,以间接了解传统信息素养教育效果的情况。部分调研结果如表 2 所示:

表 2 沈阳师范大学图书馆信息素养教育成效调研情况(部分)

项目	选项	比例(%)
你知道什么是信息素养吗	知道	32.14
	不知道	49.29
	了解但不深刻	18.57
你喜欢利用哪种途径查询学术信息	通用搜索引擎	69.29
	学术搜索引擎	8.57
	图书馆中外文学术数据库	22.14
你是否熟练掌握至少一种收录本专业中外文学术文献专题数据库	是	27.14
	否	72.86
你是否了解专业核心期刊	是	17.14
	否	82.86
面对大量信息检索结果,你会进行有效缩检和精选吗	是	42.14
	否	57.86
你能从获取的学术信息中快速提取出主要观点吗	是	32.86
	否	67.14
你能判断信息的权威性、可靠性吗	是	30.71
	否	69.29
你会分析检索结果,根据需要重新调整检索策略吗	会	39.29
	不会	60.71
图书馆开展过形式多样的信息素养教育课程和活动,你参与过哪些	资源检索与利用培训	33.57
	嵌入式课程	11.43
	新生入馆培训	51.43
	文献信息检索课	28.57
	检索竞赛	10.71
	小学期培训	12.14
	其他	28.57
你希望以什么方式提高自身信息素养	网络自学课程	55.71
	参加图书馆相关教育课程或活动	52.14
	向导师和周边朋友求助	43.57
	自己摸索研究	30.71
	小组团队式互助学习	32.86

调研表明,我校开展的形式多样的信息素养教育课程中,参与最为广泛的是新生入馆教育,其次图书馆每年春秋季开展的资源检索与利用免费开放课程,以及文献信息检索通识选修课程,其他包括嵌入式教学、小学期培训,检索竞赛等都有相当比例的学生参与其中。从侧面反映我校的信息素养教育活动多样、覆盖了各个层面的读者,一定程度地满足了不同的读者需求。而这么丰富的信息素养教育的效果又如何呢? 32.14% 的读者知道什么是信息素养,49.29% 的了解但不深刻,可见多数学生还是拥有一定信息素养意识。在查询学术信息的途径中,69.29% 的学生选择通用搜索引擎,22.14% 利用图书馆中外文学术数据库,只有

不到 10% 的学生利用学术搜索引擎。涉及到具体信息检索知识和技能的问题中,如是否熟练掌握至少一种收录本专业中外文学术文献专题数据库,肯定回答占 27.14%,是否了解专业核心期刊,肯定回答占 17.14%。说明只有少数同学能对本专业信息检索资源有一定掌握。对综合信息素养能力调研问题上,学生的肯定回答比例也不高,如面对大量信息检索结果,你会进行有效缩检和精选吗? 肯定回答占 42.14%;只有 32.86% 的学生能从获取的学术信息中快速提取出主要观点;30.71% 的学生认为自己能判断信息的权威性和可靠性。只有 39.29% 的学生会分析检索结果,根据需要重新调整检索策略。通过以上的调研说明学生具有一定的网络信息检索能力,对于教师讲授过的单一信息检索工具和检索方法,多数学生能够掌握,但专业信息检索能力比较薄弱,综合运用信息解决问题的能力非常薄弱。绝大多数学生还是渴望通过参与图书馆相关教育课程或活动来提高自身的信息素养,但也不排斥利用网络课程及参与团队互助进行学习。综上,虽然沈阳师范大学图书馆信息素养教育有一定成效,但效果并不十分令人满意,还存在与学生的需求及个人学习兴趣和趋势相脱节的现象。

2 微视频 + 代入式体验教育模式特点

2.1 光影流动,"秒懂"知识

近些年,随着大规模慕课课程的兴起,大学生已经开始习惯利用碎片化时间进行网络在线学习,但在慕课发展几年后,其模式也逐渐显现出一系列不可回避的问题,高达 95% 的辍学率让人们对慕课的认识逐渐趋于理性[5]。大学生虽有课程学习需要,但没有特别明确的学习目的,多为一时兴起。而且慕课学习周期长,选课时限固定,学习的主动性在长达几个月的学习中会受到各种因素的干扰,不能保证顺利完成慕课学习。此外慕课制作的高质量要求和高制作成本也非适合所有高校开发。相对于慕课,微视频的录制技术门槛要求低,软件硬件条件成熟,以围绕某主要知识点而录制的微视频课程更受学生喜欢。微视频通过将艰深难懂的专业知识"化整为零",用通俗易懂、形象生动的视频形式对知识进行呈现。以短视频重新定义知识,打破语言授课的抽象化,克服文字图片为主的平面化,将知识变成动态画面,迎合年轻 N 世代大学生爱看短视频的习惯。缩短知识获取的时间,在光影流动中"秒懂"知识,加速知识吸收内化再利用的周期,让更多大学生获得知识的新体验。技术创新让知识的展现形式更为丰富有趣,有效地提高了知识的传播效度,让内容生态更好服务于学生。

2.2 代入式情境体验

社会建构主义认为,学习是一个文化参与的过程,学习者是通过参与到某个共同体的实践活动中,来建构有关知识。学习不仅是个体对学习内容的主动加工,而且需要学习者进行合作互助[6]。尽管语言赋予了知识一定的外在形式,并且获得了较为普遍的认同,但这并不意味着学习者对这种知识有同样的理解。因为对知识的理解,需要个体基于自己的知识经验而建构,还取决于特定情境下的学习历程。

微视频能够消除学生对于传统刻板枯燥的说教式教育的部分抵触感,有效地将信息素养知识与内容包裹在兼具娱乐性、故事性及教育性的外衣之下,以学生更乐于和便于接受的方式传递给他们,极大地增强了代入感和易受性。通过微视频的教育,使学生在潜移默化中逐渐掌握信息检索技能与知识。而知识的内化则通过学生更易于接受的代入式体验来实现。代入式体验是通过网络游戏、参观走读、课堂游戏、竞赛、典型案例化情境教学、主题活动等形式将学生代入到一定实体或虚拟构建的情境中,让学生在充满趣味性与互动性情境中进行信息素养体验式学习。代入式体验学习是学习者在构建的情境中不由自主的产生一种身临其境的感觉,并随着体验过程的跌宕起伏而产生一定情感投射,从而学习到一定知识技能,收获更深的思想体悟。

"微视频 + 代入式体验"信息素养教育模式将知识的学习与内化通过新奇梦幻的形式进行呈现与体验,在丰富情境中,赋予学生有意义的角色身份和使命,激发他们探索与发现的学习乐趣,提高信息素养综合能力,培养团队合作精神,启迪创新思维。

3 "微视频 + 代入式体验"信息素养教育模式构建

3.1 信息素养空间重新构建

新教学模式的变化使得图书馆信息素养教学与活动空间需要重新设计。随着主动学习、自主学习、协作学习空间理念的兴起,传统"一点多行"的统一面向讲台的空间布局,逐渐被可以自由拼组、高低可调的移动讲台和桌椅替代。教室四面是可以随时书写的白板,拥有全覆盖的网络环境。空间也不再是"投影、台式机、课桌椅"老三样,智慧课堂教学互动软件、学生行为智能分析系统、数字化多功能教学白板、智能化网络电

视等新技术教学装备逐步引入空间。移动时代，开启学生自带设备（BYOD）学习模式，增强学生粘性，促进互动参与积极性。教师不再只站在讲台前，而是穿梭活跃于整个学习空间。根据教育发展的新要求和网络信息化技术发展新趋势，构建以学生发展为中心，教学理念、教学内容、教学方法和教学装备深度融合的新型学习空间。倡导学生在真实情境中自主学习，自由探究。新型学习空间的重构，对于教师备课、教学以及跨学科的融合等综合能力提出了更高要求，教师所面临的挑战不是非要将技术用得很“炫”，而是如何将教学与技术真正融合。

3.2 模式研究设计

本研究以新生入馆教育、《文献信息检索》通识选修课、专题培训、嵌入式教学等系列培训与课程作为试点，在建构主义教学理念的基础上，进行具体的模式研究设计。

3.2.1 新生初体验 当人们进入到一个全新的环境时，首先关注的是这个地方的一些表象，只有本身内容足够丰富，才能引起更多关注的兴趣，从而愿意接触更深层次的信息，体验不同层次的多样乐趣。图书馆是“微视频+代入式体验”的第一站，新生入馆教育是与新生建立情感的重要途径。迎新季可以以“大学第一课从图书馆开始”为主题，为学生开启与图书馆最美的遇见。在志愿者的带领下走读图书馆，推荐新生书目、经典影片；线上推出迎新微站，选播“爱上图书馆”系列微视频；开展学知识抢红包、扫码答题等活动。通过线下线上活动，展现资源丰富、空间舒适的优质学习环境，让新生感受到图书馆的温情，对图书馆建立起良好的初印象，从内心情感上就不排斥图书馆，无形中增强体验性和代入感。然而，仅向新生展示丰富资源与空间是不够的，图书馆还需要考虑怎样将这些资源很好地传达给新生，思考如何“授渔”。如台湾大学新生教育采用“探索游乐园”游戏形式，采用学姐、学弟及馆员三个人物造型为新生讲解图书馆利用知识，人物亲切形象，生动有趣，深受学生喜爱[7]。

3.2.2 新手入门进阶 大多数新一代年轻人非常喜欢使用创意短视频社交软件，对于微视频的接受度强，通过观看微视频学习各种小知识和技能，可以在娱乐中提升智慧。以实践性和操作性为主的信息素养教育，很适合以微视频模式开展。微视频录制成本低，极易普及应用，且具有显著的代入感，化抽象为形象，使学生轻松通过自助方式进行学习。微视频短小精悍，有效降低学生的认知负荷，同时营造“秒懂知识，世界如此简单”的轻松学习氛围。形式简单、短小精悍的“体型”满足了年轻读者在时间和传播上的“碎片化”需求，读者利用闲暇时间就能看完一个微视频，感受一场青春奋斗史，经历一场寻找智慧宝藏的旅程。图书馆专注于传播信息素养相关知识及信息检索技能，通过微视频的形式，将专业知识碎片化，用具体生动的视频形式进行呈现，微视频不仅要包括一定数量的信息素养专业知识微视频，同时还要容纳与学生学习相关的各项技能讲授视频，如 OFFICE 操作、常用工具软件使用技巧等。微视频教学模式强调学生的自主学习能力，从传统被动接受课堂教育转变为自己利用课余时间碎片化时间自学。但不可忽视的是，也存在意志力、动力、积极性不足而无法达到预期目标的情况，因此还需要通过积分、排行、签到、打卡等形式对坚持学习的新生进行奖励。同时鼓励组团进行学习，通过线下线上互动答疑来提高学习效率，形成良好的伙伴式学习模式。微视频网站是开放式网站，学生也可分享自己录制的知识微视频。这可以满足现代年轻人愿意分享彼此的知识、经验和见解的需求。

微视频是新生对信息素养知识进行学习的载体，而更深层知识的掌握和内化巩固，需要在实践中采用互动性和趣味性更强的代入式体验。在传统的专题培训、嵌入式教学、信息素养学分课程等教育课堂上，要根据教学目标、教学任务进行代入式体验方案设计。代入式体验设计遵循7个设定原则：①代入感强。让新生觉得身临其境，在情感上充分融入设定的情境中，担任一定角色身份。②有使命感。让即使是小白的新生也能感受到自己的重要和价值。③规则简单明了。只需要简单摸索，就能熟悉规则，并形成高度认同。④任务设计从易到难。设计好每一个环节任务的难度，既不能轻易完成，但又不能高不可攀，要让新生“跳一跳”就够得着。做到步步深入，引人入胜。⑤珍稀感。激励与奖励是特别稀有的，通过饥饿营销模式让新生对目标充满期待，并为之努力。⑥社交性。伙伴式团队协作与互勉是共同奋进的保障，不会让新生觉得在孤军奋战，陪伴式学习更有前进的动力。⑦即刻反馈。新生意志力相对来说是比较薄弱的，学习研究的能力不足，容易产生挫败感，应更多地遵从其渴求即刻反馈的天性，让新生获得鼓励，建立自信。如台湾大学图书馆在学习文献管理软件教学目标中[8]，推出“大富翁分组对抗”课堂游戏，以翻转课堂形式，让学生先通过数据库商自带的视频自学 EndNote，在课堂中通过大富翁分组对抗赛形式进行巩固强化，实现了“代入式体验”

洪跃.面向新生的"微视频+代入式体验"信息素养教育研究[J].图书情报工作,2019,63(20):88-95.

信息素养教育创新模式。再如华中师范大学图书馆在讲授《中国图书馆分类法》图书分类知识时,设计了"知识分类"游戏[8]。通过游戏,赋予学生一个探险家角色,发布完成挑战的任务要求,将学生代入到魔幻场景,身临其境体验游戏故事设定的情境。"代入式体验"的教学设计可以多种多样,也可以借助成型的项目进行本馆化应用。在知名学术数据库的使用教学中,图书馆完全可以将各个数据库公司推广活动直接引入,如中国知网组织的检索赛、研学征文、我知我秀微视频赛等;知识视界数据库的视频点评与答题游戏;万方数据的夺宝奇兵游戏;ScienceDirect 数据挖掘赛等。教师可以借助这些游戏和竞赛,在指导学生参与体验的同时,寓教于乐,赛教结合,真正做到以赛促学内化于心,以学促做外化于行。

3.2.3 信息能手炼成 信息素养能力的培养是一个不断迭代递进、螺旋上升的过程。新生在经过系列学习后,能够熟练使用主要的学术检索工具与数据库资源,但在海量庞杂的信息系统中新生依然觉得无所适从,无法游刃有余地发挥主观能动性,将所学的信息检索知识融合到自己的知识体系中,缺乏系统协调与利用知识的能力,难以构筑自己的学术生态系统与自主知识体系[9]。因此还需要经过一系列的综合应用与实践检验来提升信息素养能力。如沈阳师范大学图书馆组织"寻找遗失的密码"检索竞赛,将新生代入到抗战烽火、保家卫国的时代情境之中,为新生赋予热血青年角色,让他们充分利用图书馆空间、学术数据库、图书期刊、移动图书馆等多种实体与虚拟资源寻找线索、解答谜题。北京大学图书馆的"密室逃脱"主题活动类游戏,每一季都设定一个故事情境,或是去寻找走失的教授,或去寻找神秘的女友等[8]。在与众不同的情境中综合运用信息检索知识寻找答案,台湾大学图书馆寻找喵星人活动也是对参与者信息素养综合能力的检验[8]。

3.3 "微视频+代入式体验"信息素养教育在课堂中的实施方案

3.3.1 "微视频+代入式体验"信息素养教育课堂与传统课堂实施方案对比 "微视频+代入式体验"信息素养教育模式可以应用在以图书馆为主的各种教育途径中,如新生入馆教育、嵌入式教学、专题培训、创新创业训练、主题文化活动、信息素养学分课程等。以信息素养学分课程为例,比较传统课堂与"微视频+代入式体验"课堂的实施方案的不同,如表3所示:

表3 "微视频+代入式体验"信息素养教育课堂与传统课堂实施方案对比

流程	传统课堂	"微视频+代入式体验"课堂
课前参考资料	教材	微视频、相关教材、参考资料、开放资源
预习方式	自愿阅读	需要观看微视频,阅读相关资料
课前准备	无特别要求	根据课堂内容提前准备(如代入式体验方案设计、相关教具、活动素材等)
课前答疑	较少	师生互动答疑,生生互动交流
课中授课目的	讲授全部知识内容,帮助学生理解所授内容	解决课前困惑,引导学生对知识的深层理解与灵活运用
授课方式	讲授+演示	精讲+代入式体验;概要讲解知识点,精讲重点、难点;通过代入式体验的方式,加深对知识的理解与运用
课后作业目的	理解巩固	引导学生自我总结、反思与提升。
作业方式	教师留习题,学生独立完成	课后在线研讨,观看总结类微视频,预习新微视频,新代入式体验方案提前布置与准备
教师课后辅导	无	在线答疑、辅导
网络教学平台	无	网络教学平台,用于发布微视频、在线游戏、学习资源、交流
成绩测评	考勤+实习成绩+期末成绩	考勤+代入式体验表现点评+学生互评与自评

"微视频+代入式体验"信息素养教育模式与传统课堂相比,更加注重学生自主学习能力、创新能力、团队协作能力、组织策划能力的培养。教师遵循代入式体验设计7原则设计代入式体验活动。鼓励新生自主创新,赋予新生参与设计组织的权利,在组织策划中学习,在学习中提升能力。

3.3.2 "微视频+代入式体验"信息素养教育实践案例 在2017-2018年学年第二学期的一年级本科生《文献信息检索》课程中,尝试应用"微视频+代入式体验"信息素养教育模式进行课程改革。课程选取"中文图书信息检索"这一章节进行创新教育模式。

课前:根据学生自愿结合的方式组成5个小组,每组8人。由教师组建微信群,方便随时进行指导,解答咨询。在图书馆"微知·威动力"微课堂栏目发布包括馆藏书目信息检索、超星数字图书馆及读秀学术搜索系统等相关微视频19个;每人发放图书馆使用手册、超星数字图书馆和读秀学术搜索系统使用手册各一份。

课中:利用30分钟精讲重点知识,讲授此次代入式体验为“破解战地密码”现场通关游戏,分配给5个小组相同的任务,每组需要一环扣一环地完成总计6道关卡任务,任务的完成需要通过书目检索系统、超星数字图书馆、读秀学术搜索系统及网络信息检索来获得线索,依据每一条线索到图书馆找到写有明文的纸条。最终拿到破解后的明文顺利通关。只有最快破解密文的情报小组才能获得唯一的通关机会。获得第一名的小组的每名学生将得到由读秀学术搜索系统赞助的水杯一个。

课后:在微信群发布本次全部题目的解答过程,引导学生自我总结、反思和提升。分享现场抓拍的学生参与游戏的照片、拍摄的短视频,让学生重温课堂欢乐时光。对于知识掌握不够熟练的学生,要求重新观看“中文图书信息检索”微视频。对学生进行答疑和辅导。

成绩:根据通关时间给予小组总成绩,个人成绩由小组成员互相匿名评定。

此次创新尝试是基于代入式体验的7原则,赋予每个人角色和分配一定的任务,任务由易到难,通过奖励,让新生对目标充满期待。而且伙伴式协作也让学习更有动力,并对表现和成绩给予即刻反馈。

在期末考试中,“中文图书信息”检索知识相关题目的准确率为96.25%,而其他章节知识的准确率最低为54.1%,最高也只有92.3%。可见,应用“微视频+代入式体验”信息素养教育模式的教学效果提升显著。

4 “微视频+代入式体验”信息素养教育组织策略思考

4.1 丰富微视频媒体资料库

图书馆主网站或官方公众号中应建立专门的“微视频媒体资料”专栏,汇集图书馆根据自身信息素养教学需求自主设计录制的微视频、各主要学术数据库提供的使用帮助微视频、网络中与信息素养相关的开放微课、新生自主参与录制贡献的微视频,以及配套相关的课件、测试题库等。专栏可设点赞、互动评论、转发分享、咨询等功能,为新生提供顺畅的学习与互动平台。专栏中的微视频可按教学知识点、教学对象(专业、学科)、教学过程、教学方法等不同角度进行分组。如按教学主要环节或进程可分为课前复习类、新课导入类、知识理解类、练习巩固类、小结拓展类[8]。按教学方法可分为讲授类、问答类、启发类、讨论类、演示类、练习类、自主学习类、合作学习类、探究学习类等[10]。细分的微视频能更好地满足学生对不同阶段知识点的个性化学习、按需选择学习,既可提前预习,又能查缺补漏、强化巩固。

4.2 提高信息素养教师组织能力

“微视频+代入式体验”创新型教学模式对教师的教学水平与组织策划能力有更高的要求。教师需对教学目标非常清楚,能够明晰整个教学内容,对微视频的建设内容进行合理整体规划,制定微视频建设方案、进程、规范和体系,避免无序重复开发[8]。教师需掌握微视频制作软件与工具,虽然微视频只是短短的数分钟,但也需要熟悉微视频制作的从选题、教案编写、课件制作、脚本撰写、拍摄录制到后期剪辑制作整个流程,从而进行高效的教学设计。教师要成为新生知识体系建构的辅助者,娴熟驾驭整个教学环节,创设符合教学内容的情境,让情境体验既真实有意义又生动有趣,只有在特定情境下的学习历程,才能够使新生对知识的理解更加深入,逐步完成自己知识体系的建立。

4.3 注重教学反思与信息反馈

注重教学反馈信息的收集,更有利于创新型教学模式的改进与完善。信息的收集内容包括学生基于微视频媒体资源库平台中的点评与互动,也包括在代入式体验情境中的现实表现与反馈。可从新生参与的积极性、完成的效果、后续的反馈等多个途径广泛收集新生的意见与建议。每一次教学结束,及时进行教学反思,总结经验,查找不足,调整后续教学策划方案。对比分析新型教学模式与传统教学模式的教学效果,向学生发放课前、课中与课后调研问卷,对教学效果进行实时掌握,及时调整。除教师自我反思和来自学生的反馈外,教师间的同伴反馈也是信息反馈在教学领域的具体应用。它不同于师生间的反馈,也不同于生生间的同伴反馈,它以教师课堂教学行为及其有效性为反馈内容,是教师同伴间关于教学行为及其有效性的信息交流。教师间同伴反馈能够从教育专业角度帮助教师认识到自己教学行为是否达到规范、是否有效、如何改进[11]。此外,对接受过“微视频+代入式体验”创新型教育的新生信息素养能力进行综合测评,根据测评结果再结合新生个性特点、学科专业,提出后续有针对性的进阶教程与下一步培养方案。“微视频+代入

式体验"创新型教学模式符合新时代年轻学生的学习偏好,对培养学生的自主学习和创新能力有着高效的指导作用。同时,"微视频 + 代入式体验"创新型教学模式也是一项复杂的需要耗费大量人力、物力、财力的项目,在具体的教学设计实施过程中,还需要考虑很多因素,包括网络和物理空间协作学习环境建设、微视频的更新维护、多样情境设计构建,以及智慧互动教学与激励措施改进等方方面面。该模式的应用有待下一步研究与实践总结。

参考文献:

[1] 秦小燕. 美国高校信息素养标准的改进与启示——ACRL《高等教育信息素养框架》解读[J]. 图书情报工作,2015,59(19):139 – 144.

[2] TAPSCOTT D. Growing up digital: the rise of the net generation [M]. New York: McGraw-Hill, Inc. 1997.

[3] 百度百科. N 世代[EB/OL]. [2018 – 05 – 13]. https://baike.baidu.com/item/N% E4% B8% 96% E4% BB% A3/6611282? fr = aladdin.

[4] 胡泳. 网络一代的兴起及其影响(上)[J]. 中国计算机用户. 2006(46):56.

[5] 常宁. MOOC 辍学率高达 95%,未来发展模式怎么变? [EB/OL]. [2018 – 05 – 13]. http://business.sohu.com/20151019/n423572000.shtml.

[6] 李方. 教育知识与能力[M]. 北京:高等教育出版社,2011.

[7] 李夏艳. 虚拟现实图书馆设计理念的思考与探讨[J]. 无线互联科技,2017(14):62 – 64.

[8] 洪跃. 中美高校图书馆信息素养教育游戏调查与思考[J]. 图书与情报,2015(5):70 – 77.

[9] 洪跃. 基于学术生态系统的高校图书馆信息素养教育创新——以沈阳师范大学图书馆为例[J]. 图书馆界,2017(5):9 – 12.

[10] 王子龙. 微课在教学中的作用 [EB/OL]. [2018 – 05 – 13]. http://www.360doc.com/content/14/0605/12/13704566_383845410.shtml.

[11] 罗晓杰,牟金江. 反馈促进新教师教学反思能力发展的行动研究[J]. 教师教育研究,2016,28(1):96 – 102,74.

Research on Information Literacy Education of "Micro Video + Substitution Experience" for Beginner

Hong Yue

Shenyang Normal University Library, Shenyang 110034

Abstract: [**Purpose/significance**] Based on the constructivist learning theory and the advanced concept of flipping the classroom, the beginners who can improve their personal information literacy ability are the main research objects of education. This paper analyses their personality characteristics, information behavior and educational preferences. [**Method/process**] Through the investigation and analysis of the causes of the contradiction between the mode of education and the needs of the students, the innovation model of "micro video + substitution experience" information literacy education is put forward. It focuses on analyzing the characteristics of the model, the strategy and the implementation plan, and puts forward the feasible organization strategy. [**Result/conclusion**] "Micro video + substitution experience", mode of new information literacy education, comprehensively uses the unique visual impact of micro video. To overcome the shortcomings of the abstract language of teachers, at the same time, through the substitution of situational experience, the knowledge absorption internalization, the high-level thinking cognition and information retrieval ability are improved, and the students´comprehensive ability of information literacy can be effectively promoted.

Keywords: micro video substitution experience game play information literacy education